

APLIKASI EDUKASI UNTUK ANAK – ANAK USIA DINI BERBASIS ANDROID

¹Afan Galih Salman, ²Bayu Kanigoro

School of Computer Science Universitas Bina Nusantara

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi semakin maju dan berkembang, terutama perkembangan smartphone dan aplikasi berbasis mobile. Hal ini mendorong terciptanya berbagai aplikasi edukasi untuk mendukung pembelajaran khususnya pada anak – anak. Aplikasi edukasi “Homy Kid Lesson” adalah aplikasi berbasis android yang bertujuan untuk menjadi media pembelajaran yang dapat membantu anak belajar huruf, angka dan nama - nama hewan serta perhitungan sederhana dengan design dan warna yang menarik. Metode penelitian yang digunakan meliputi pengumpulan informasi, perancangan dan pelaksanaan. Metode pengumpulan informasi yang dilakukan melalui studi literatur, membandingkan aplikasi sejenis, wawancara dan kuisioner. Perancangan aplikasi dilakukan dengan storyboard dan pelaksanaan mengacu pada model Extreme Progrmaing (XP). Hasil yang dicapai yaitu sebuah apliksi edukasi “Homy Kid Lesson” berbasis android yang dapat digunakan sebagai media alternatif yang menarik dan menyenangkan.

Kata kunci: Android, Aplikasi, Edukasi

ABSTRACT

The evolution of IT keeps growing in the world wide, especially mobile technology. Nowadays mobile technology not only held by adult, but also kids. The proportion of kids who used smartphone had increased each year. The growing technology in mobile application encourages developer to build an educational application to help kids learn to know alphabets, numbers, animals and simple calculation with fun way. This paper describes educational application “Homy Kid Lesson” as an Android based app that aims to be a learning tool that can help kids in learning alphabets, numbers, animals and simple calculation with attractive interface. Research methods include methods of data collection, design and implementation. Method of data collection is done through the research literature, compared with similar app, interviews and questionnaire. Design the application using storyboard and implementation refers to Extreme Programing (XP) model. The result is an educational application “Homy Kid Lesson” is able to be a learning tool and can be used as electronic media for learning with an interesting and fun concept.

Keywords: Android, Application, Educational

PENDAHULUAN

Perkembangan Teknologi Informasi (TI) semakin maju dan berkembang. Perkembangan juga disertai dengan naiknya kebutuhan masyarakat terhadap teknologi dan informasi. Informasi yang diterima dengan mudah diakses dari berbagai tempat, yang saat itu juga dengan mudah dikonsumsi oleh masyarakat melalui teknologi. Teknologi dengan cepat memberikan perubahan besar terhadap gaya hidup manusia saat ini. Salah satunya adalah semakin banyaknya penggunaan *smartphone*, terutama yang berbasis android. Para pengguna *smartphone* berasal dari berbagai kalangan dan umur. Penggunaannya bisa berupa *browsing*, *e-mail*, bermain *game*, menjalankan aplikasi dan masih banyak lagi yang bisa dilakukan oleh perangkat cerdas ini.

Sistem operasi android merupakan sistem operasi pada *smartphone* yang tersedia secara bebas untuk penggunaan komersial atau non-komersial. Sistem operasi android diperkenalkan pada tahun 2008 dan pada tahun 2014 android semakin memperkuat posisinya di pasar *smartphone* global. Android saat ini telah menguasai 85% pasar *smartphone* dunia pada kuartal tiga (Q3) 2014 (IDC & Strategy Analytics). Android terus berkembang karena memiliki kelebihan-kelebihan yaitu selain bersifat terbuka (*open source*), android juga banyak menyediakan *tools* dalam membangun *software* sehingga memungkinkan peluang untuk pengembangan aplikasi (Nazruddin, 2012:3).

Balita adalah istilah umum bagi anak usia 1-3 tahun (batita) dan anak prasekolah (3-5 tahun). Saat usia batita, anak masih tergantung penuh kepada orang tua untuk melakukan kegiatan penting, seperti mandi, buang air dan makan. Perkembangan berbicara dan berjalan sudah bertambah baik. Namun kemampuan lain masih terbatas. Masa balita merupakan periode penting dalam proses tumbuh kembang manusia. Perkembangan dan pertumbuhan di masa itu menjadi penentu keberhasilan pertumbuhan dan perkembangan anak di periode ini (Sutomo. B. dan Anggraeni. DY, 2010). Sedangkan masa kanak – kanak dimulai setelah melewati masa bayi yang penuh dengan ketergantungan, yaitu sekitar usia 2 tahun, hingga ke masa dimana si anak telah mencapai kematangan secara seksual, yaitu sekitar usia 13 untuk wanita dan 14 tahun untuk pria (Hurlock Elizabeth B).

Pendidikan sebelum memasuki sekolah merupakan tahapan yang dilakukan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak dilingkungan keluarga sebelum memasuki lingkungan sekolah (Lift Anis Ma'shumah, 2001). Pada masa ini, anak sudah dapat dididik secara langsung. Bimbingan ke arah belajar sambil bermain merupakan upaya cocok digunakan untuk anak dalam tahap ini.

Sekarang ini media pembelajaran untuk anak-anak di perangkat lunak Android masih terbatas. Aplikasi pembelajaran yang terdapat di playstore seperti pembelajaran huruf, angka, hewan dan perhitungan sederhana bagi anak kebanyakan belum lengkap fitur – fiturnya. Aplikasi tersebut kebanyakan hanya memberikan satu materi pembelajaran seperti hanya aplikasi pembelajaran huruf, atau aplikasi pembelajaran angka. Melihat keadaan tersebut, akan lebih baik jika materi pembelajaran tersebut digabungkan dan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran bagi anak, sehingga dapat memudahkan anak – anak belajar huruf, angka, hewan dan perhitungan sederhana.

Selain memberikan informasi dan pembelajaran, aplikasi juga memiliki inovasi untuk mengajak anak-anak untuk betah belajar. Aplikasi menambahkan lagu untuk pembelajaran dan juga ada suara untuk pengejaan huruf dan angka.

Berkaitan dengan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dirumuskan beberapa masalah yaitu: (1) Bagaimana merancang aplikasi edukasi yang menarik untuk anak – anak usia dini di Android? (2) Bagaimana meningkatkan

minat belajar anak – anak usia dini dengan perangkat *mobile*? (3) Bagaimana mengenalkan angka, huruf, nama – nama hewan dan perhitungan sederhana pada anak – anak usia dini?

Tujuan dari pembuatan aplikasi edukasi ini adalah (1) Membantu pengguna mengenal angka, huruf, nama – nama hewan dan perhitungan sederhana. (2) Membantu pengguna dalam mengenali huruf dan angka. (3) Membantu pengguna mengenal huruf, angka dan nama – nama hewan dalam Bahasa Inggris.

Manfaat yang ingin diperoleh dari pembuatan aplikasi edukasi ini adalah (1) Meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf dan angka sejak dini. (2) Memberi pengetahuan mengenai nama-nama hewan kepada anak. (3) Memperkenalkan cara mengenali huruf dan angka kepada anak. (4) Melatih kemampuan anak dalam berhitung. (5) Memperkenalkan metode belajar dengan media elektronik. (6) Mengenalkan materi pembelajaran dalam Bahasa Inggris.

METODE PENELITIAN

Mengacu pada Pressman (2010), pelaksanaan pembuatan aplikasi dilakukan dengan menggunakan model *agile* yaitu *Extreme Programming* (XP) yang memiliki tahapan – tahapan pengembangan sebagai berikut: (1) *Planning*, yaitu merupakan tahap awal yang dimana berfokus untuk mendapatkan gambaran fitur dan perangkat lunak aplikasi melalui komunikasi dengan *user*. Tahapan ini terdiri dari beberapa bagian yaitu studi literatur, kuisioner, wawancara dan analisis aplikasi sejenis. Hasil komunikasi dengan *user* ini nantinya dikumpulkan dalam sebuah indeks cerita dimana setiap poin dari indeks tersebut ditentukan prioritasnya untuk dibangun. (2) *Design*, pada tahapan ini bertujuan untuk mengatur pola logika dari sistem yang didasarkan pada hasil komunikasi dengan *user* yang meliputi beberapa jenis perancangan dalam pengembangan aplikasi, yaitu perancangan aplikasi, perancangan sistem dengan menggunakan CRC Cards yang kemudian dirumuskan menjadi UML dan perancangan *user interface* dengan menggunakan *storyboard*. (3) *Coding*, sebelumnya terlebih dahulu membuat *unit test* untuk melakukan uji coba terhadap sistem yang akan diimplementasikan. Penulisan *code* aplikasi pada model XP menerapkan konsep *paired programming*. (4) *Testing*, pada tahap ini uji coba pada XP juga dilakukan pada tahap *coding* yaitu melalui *unit test*. Setelah setiap modul pada *unit test* diuji maka proses pengujian akhir dilaksanakan yaitu *acceptance test* dengan melakukan pengujian aplikasi kepada *user*.

HASIL DAN BAHASAN

Kami melakukan analisis kebutuhan *user* dengan menggunakan 2 (dua) metode, yaitu kuisioner dan wawancara. Kuisioner bertujuan untuk mengetahui pandangan umum mengenai aplikasi yang akan dikembangkan dan wawancara dilakukan bertujuan untuk memperoleh data langsung dengan anak melalui orang tua dan guru mereka.

Berdasarkan hasil kuisioner yang diperoleh, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Sebagian besar responden setuju bahwa pengenalan angka, huruf dan nama – nama hewan penting bagi anak – anak usia dini.

2. Sebagian besar responden setuju bahwa anak – anak usia dini sudah boleh diajarkan perhitungan (penjumlahan dan pengurangan) sederhana.
3. Sebagian responden menjawab bahwa metode belajar sambil bermain sangat baik digunakan dalam memberikan wawasan edukasi pada anak – anak usia dini.
4. Sebagian responden berpendapat bahwa dengan aplikasi edukasi bisa membantu dalam memberikan wawasan edukasi pada anak – anak usia dini.
5. Responden rata – rata setuju bahwa dengan aplikasi edukasi berbasis mobile device dapat meningkatkan minat belajar pada anak – anak usia dini.

Dari hasil wawancara yang dilakukan, diperoleh hasil analisis sebagai berikut:

1. Rata – rata responden mengatakan bahwa rentang usia 3 – 5 tahun merupakan usia ideal untuk memberikan wawasan edukasi pada anak – anak usia dini, karena pada rentang usia ini anak sedang mengalami tumbuh kembang yang sering disebut dengan istilah “*Golden Age*.”
2. Responden mengatakan bahwa untuk meningkatkan motivasi belajar pada anak – anak usia dini harus dilakukan dengan atraktif dan menarik serta lingkungan sekitar yang mendukung.
3. Responden memberikan tanggapan positif terhadap aplikasi edukasi yang bisa membantu dalam memberikan wawasan edukasi pada anak- anak usia dini.

Solusi permasalahan

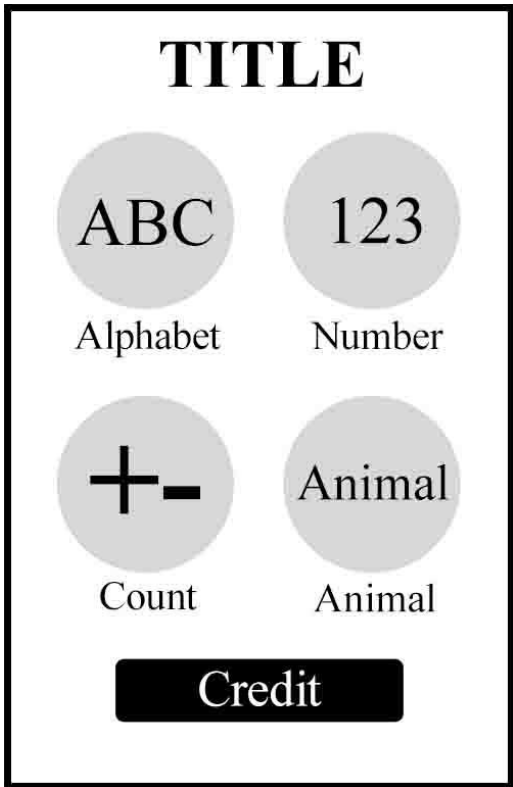
Dari hasil analisa yang dilakukan melalui kuisioner, wawancara, maka dari itu aplikasi yang dibangun dengan nama “*Homy Kid Lesson*” akan menghadirkan fitur pembelajaran dengan fitur musik dan animasi yang diharapkan dapat membantu anak – anak dalam mengenal huruf, angka, dan nama – nama hewan dengan cara yang menyenangkan, serta juga melakukan perhitungan (penjumlahan dan pengurangan) sederhana tentunya dengan gambar yang menarik dan interaktif.

Informasi umum dan Konsep aplikasi

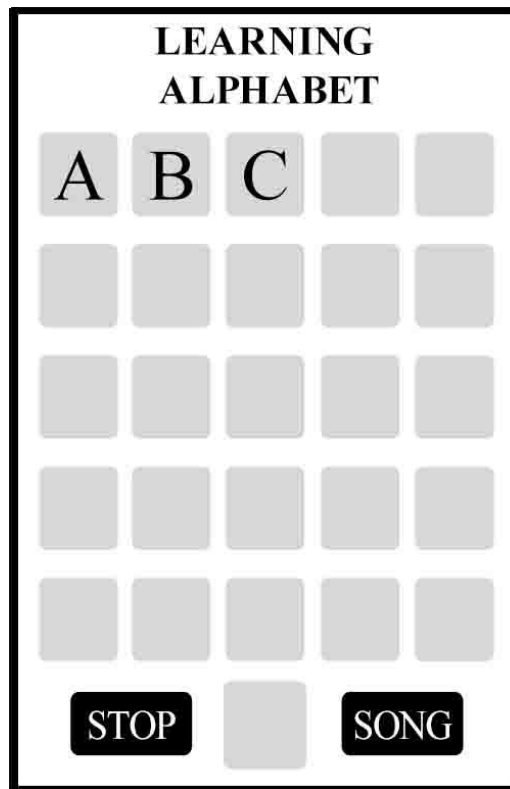
Judul aplikasi “*Homy Kid Lesson*” dipilih sebagai nama aplikasi karena: dari kata *homy* yang berarti rumah, *kid* yang berarti anak dan *lesson* berarti belajar. Jadi aplikasi ini memungkinkan anak – anak belajar di rumah dan materi yang diajarkan pada aplikasi yaitu mengenal huruf, angka, nama – nama hewan dan perhitungan sederhana. Pada aplikasi edukasi “*Homy kid Lesson*” terdapat 4 (empat) fitur pembelajaran yaitu: mengenal huruf, mengenal angka, mengenal nama – nama hewan dan perhitungan sederhana yang terdapat pada menu utama aplikasi. Aplikasi edukasi “*Homy Kid Lesson*” dilengkapi dengan instruksi penggunaan agar memudahkan *user* melakukan pembelajaran. Pada fitur mengenal huruf akan disajikan deretan huruf dari A – Z beserta ejaan pada masing – masing huruf dalam Bahasa Inggris yang diiringi dengan musik latar sehingga membuat aplikasi lebih menarik. Fitur mengenal huruf hampir sama dengan fitur mengenal angka, yaitu dengan menyajikan deretan angka dari 1 – 10 beserta ejaan pada masing – masing huruf dalam Bahasa Inggris. Pada fitur mengenal nama – nama hewan disajikan deretan 10 hewan beserta nama pada masing – masing hewan diikuti dengan bentuk asli dari nama hewan tersebut dan diiringi dengan latar musik. Pada fitur perhitungan, pada menu utama disajikan 2 (dua) mode perhitungan yang bisa dipilih oleh *user* yaitu: penjumlahan dan pengurangan, yang pada masing – masing mode perhitungan disajikan 10 (sepuluh) soal perhitungan.

Bentuk soal perhitungan dirancang dengan menggunakan berbagai macam bentuk yang menarik sehingga proses belajar lebih menyenangkan dilakukan.

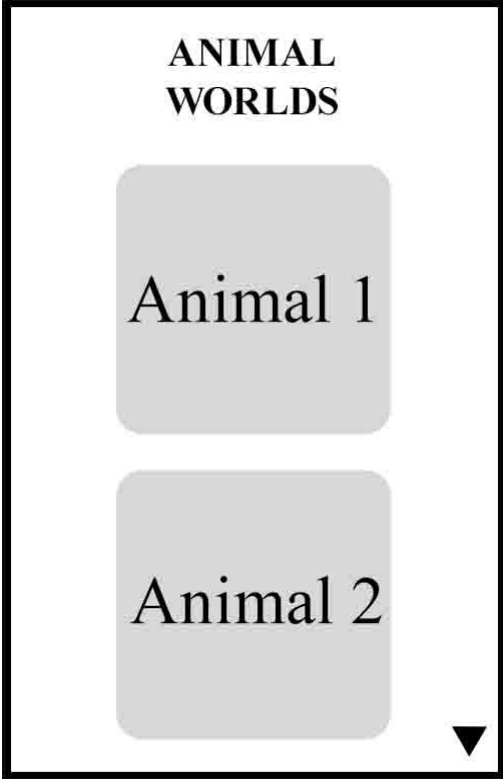
Perancangan storyboard

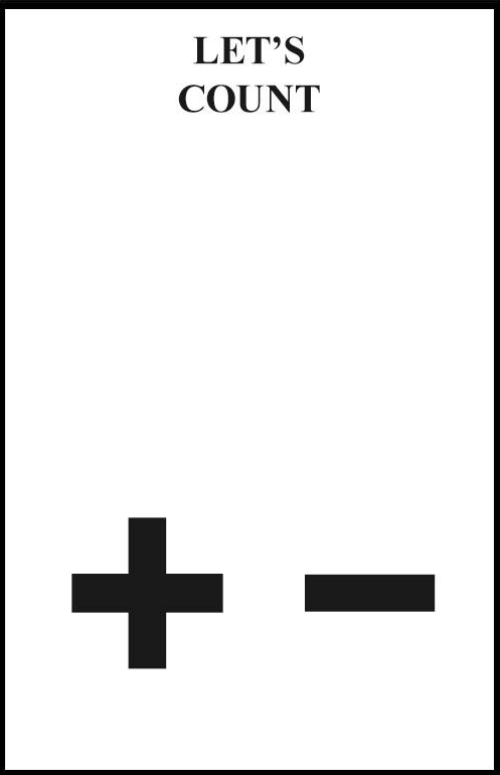
<i>Storyboard Main Menu</i>	
Project : Homy Kid Lesson	Date : 27/10/2014
Screen : 01 of 11	Screen ID : HMS001
 <p>The storyboard shows a main menu screen for the 'Homy Kid Lesson' application. It features a central rectangular frame containing the following elements: a title 'TITLE' at the top; four circular buttons arranged in a 2x2 grid. The top-left button is labeled 'ABC' with 'Alphabet' below it. The top-right button is labeled '123' with 'Number' below it. The bottom-left button contains a plus-minus symbol '+-' with 'Count' below it. The bottom-right button is labeled 'Animal' with 'Animal' below it. At the bottom of the frame is a black rectangular button labeled 'Credit'.</p>	
<p>Screen Description :</p> <p>Tampilan menu utama pada Aplikasi edukasi “Homy Kid Lesson”. Terdapat judul aplikasi berupa gambar, tombol <i>credit</i> pada sisi bawah, serta empat button fitur ditengah layar yaitu button <i>ABC</i>, button <i>Number</i>, button <i>Count</i> dan button <i>Animal</i>.</p>	

<i>Storyboard ABC Screen</i>	
Project : Homy Kid Lesson	Date : 27/10/2014

**Screen Description :**

Tampilan menu untuk belajar huruf. Pada tampilan ini akan tertera 26 huruf dari a sampai z berupa gambar dan dapat di klik. Terdapat pula button *song* untuk memainkan music dan button *stop* untuk menghetikan musik.

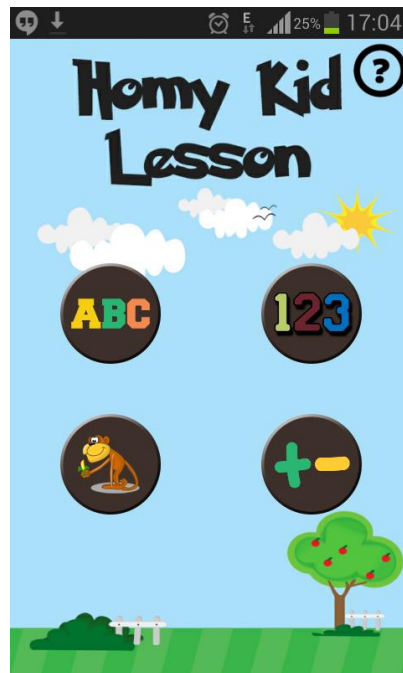
Storyboard Animal Screen	
Project : Homy Kid Lesson	Date : 27/10/2014
Screen : 06 of 11	Screen ID : HMS006
 <p>The storyboard depicts a mobile application screen for 'ANIMAL WORLDS'. The screen features a central menu area with a black border. At the top of this area is the title 'ANIMAL WORLDS' in bold, black, uppercase letters. Below the title are two large, light gray rectangular buttons with rounded corners. The top button is labeled 'Animal 1' and the bottom button is labeled 'Animal 2', both in a black serif font. In the bottom right corner of the menu area, there is a small black downward-pointing triangle, indicating a scrollable list. The entire menu area is centered on a white background.</p>	
<p>Screen Description :</p> <p>Tampilan menu untuk belajar nama-nama hewan. Pada tampilan ini akan terdapat 10 gambar hewan berurut dari atas ke bawah dan dapat di klik.</p>	

<i>Storyboard Screene Count</i>	
Project : Homy Kid Lesson	Date : 27/10/2014
Screen : 08 of 11	Screen ID : HMS008
	
<p>Screen Description :</p> <p>Tampilan <i>screen count</i>, kita dapat memilih dalam melakukan pembelajaran perhitungan. Pada tampilan ini terdapat 2 buah tombol, yaitu tombol <i>plus</i> untuk memluai pembelajaran penjumlahan, dan tombol <i>minus</i> untuk memluai pembelajaran pengurangan.</p>	

Hasil tampilan jadi

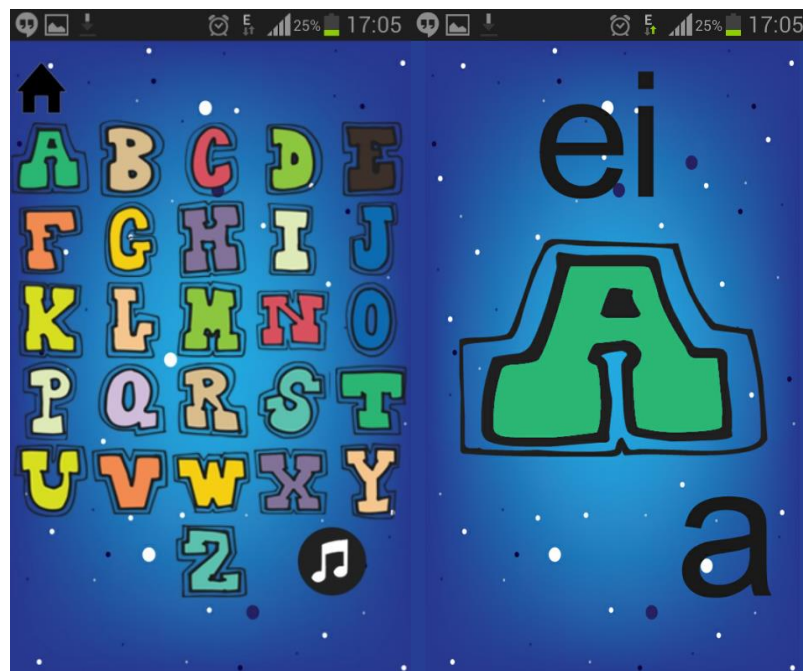
Berikut merupakan tampilan halaman utama dari aplikasi edukasi “Homy Kid Lesson”. Pada halamn utama terdapat 4 (empat) fitur utama aplikasi yaitu: belajar

mengenal huruf, belajar mengenal angka, belajar mengenal nama – nama hewan dan perhitungan sederhana.



Gambar 1 Tampilan Utama Aplikasi Edukasi “Homy Kid Lesson”

Halaman fitur “ABC” ini berisi tombol – tombol abjad huruf dari A sampai Z untuk belajar mengenal huruf. Ketika salah satu huruf dipilih / *ditouch* maka akan muncul halaman untuk belajar huruf disertai ejaan huruf yang dipilih. Terdapat juga fitur belajar dengan musik apabila tombol “musik” ditekan.



Gambar 2 Tampilan Halaman Belajar Mengenal Huruf

Halaman fitur “123” ini berisi tombol – tombol deretan angka dari 1 sampai 10, yang apabila ditekan / *ditouch* maka akan muncul halaman untuk belajar angka. Terdapat juga fitur belajar dengan musik apabila tombol “musik” ditekan.



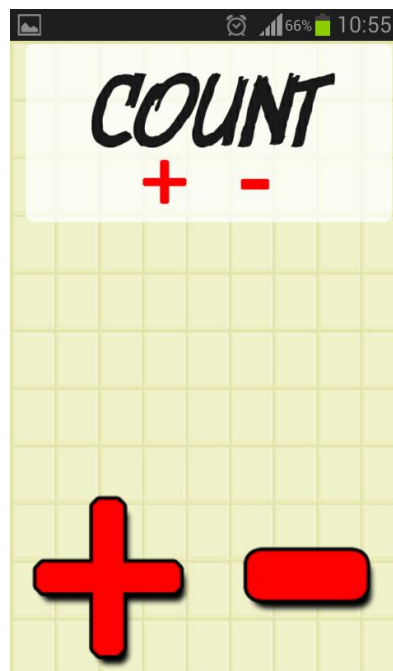
Gambar 3 Tampilan Halaman Belajar Mengenal Angka

Halaman fitur “Animal” berisi daftar hewan – hewan berupa gambar, yang ketika salah satu hewan dipilih maka akan muncul halaman untuk mengenal hewan tersebut yang ketika ditekan / *ditouch* akan muncul benruk asli dari binatang beserta suara dari binatang yang dipilih.



Gambar 4 Tampilan Halaman Belajar Mengenai Hewan

Halaman fitur “Count” yang berisi 2 (dua) menu utama yaitu plus (+) dan minus (-). Tombol plus (+) merupakan fitur untuk melakukan perhitungan dengan mode penjumlahan sederhana dan tombol minus (-) fitur untuk melakukan perhitungan dengan mode pengurangan. Pada menu perhitungan ini, *user* akan disajikan 10 (sepuluh) soal perhitungan sederhana.



Gambar 5 Tampilan Halaman Perhitungan Sederhana

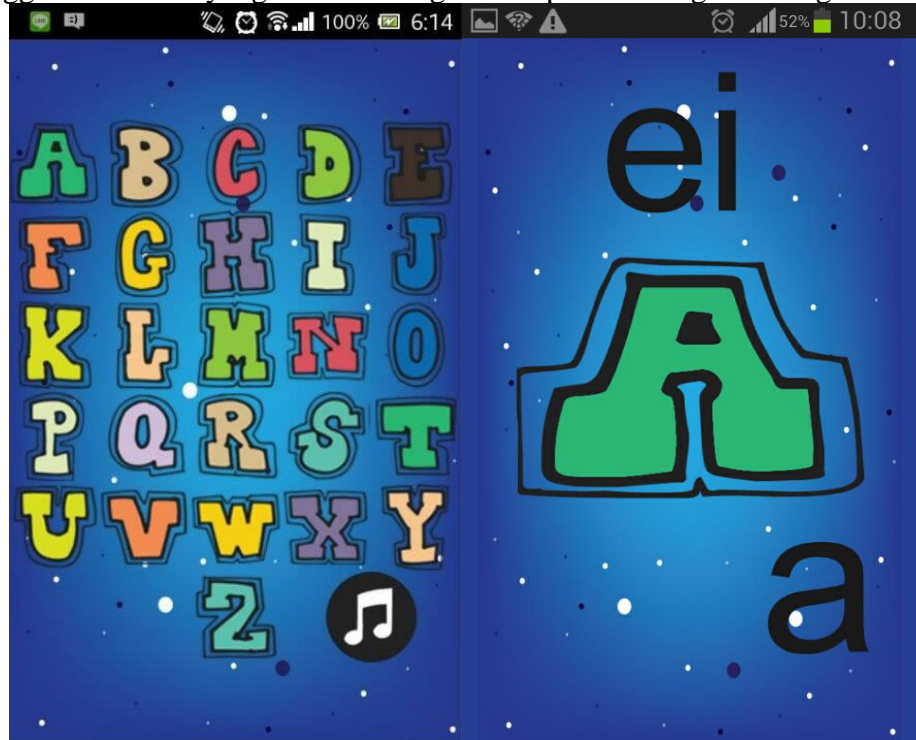
Evaluasi

Evaluasi Aplikasi berdasarkan Delapan Aturan Emas

Berikut merupakan evaluasi aplikasi edukasi “Homy Kid Lesson” terhadap 8 aturan emas dalam Interaksi Manusia dan Komputer:

1. Mempertahankan konsistensi.

Perancangan aplikasi edukasi “Homy Kid Lesson” dibuat dengan mempertahankan konsistensi yang baik pada masing – masing fitur. Karena masing – masing fitur beda bentuk penyajiannya, konsistensi dapat dilihat dari tiap fitur. Hal ini dapat terlihat dari *background* yang digunakan, penggunaan warna yang konsisten digunakan pada masing – masing fitur.



Gambar 4.26 Tampilan Fitur “Homy Kid Lesson” yang konsisten

2. Menyediakan penggunaan yang universal.

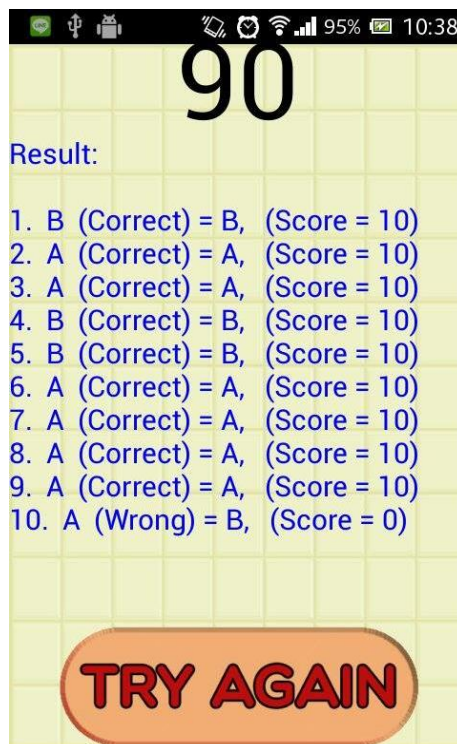
Aplikasi edukasi “Homy Kid Lesson” menerapkan penggunaan tombol yang universal atau umum digunakan, sehingga tidak membuat *user* merasa bingung dalam menggunakan fungsi tombol yang ada. Misalkan pada fitur belajar dengan musik, tombol stop berbentuk kotak dan play berbentuk segitiga.



Gambar 4.27 Tampilan tombol *Stop* dan *Play*

3. Memberikan umpan balik yang informatif.

Aplikasi edukasi “Homy Kid Lesson” memberikan umpan balik yang informatif terhadap aksi yang dilakukan oleh *user* yang menandakan bahwa *input* yang diberikan oleh *user* diterima oleh sistem, misalkan pada saat masuk fitur perhitungan sederhana. Setelah *user* memasukkan *input* semua jawaban, hasil jawaban langsung diketahui jawabanya.



Gambar 4.28 Tampilan “Homy Kid Lesson” yang menampilkan umpan balik yang informatif

4. Merancang kotak dialog penutup.

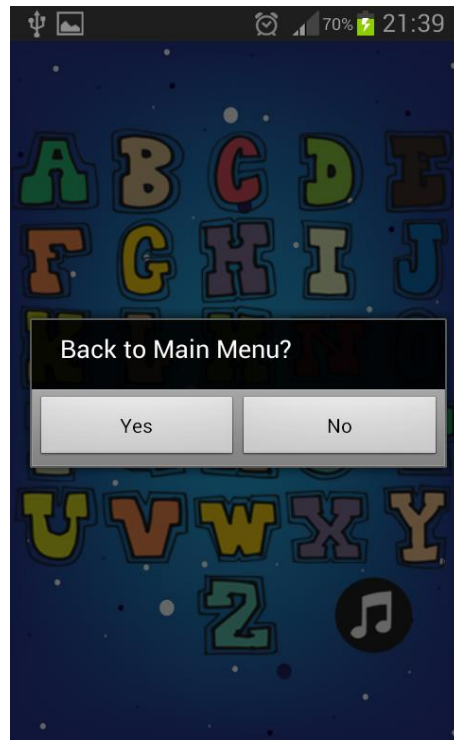
Keadaan akhir dari aplikasi edukasi “Homy Kid Lesson” ditandai dengan tampilan layar yang menunjukkan *user* keluar dari aplikasi.



Gambar 4.29 Tampilan Fitur “Homy Kid Lesson” pada keadaan akhir

5. Memberikan penanganan kesalahan yang sederhana.

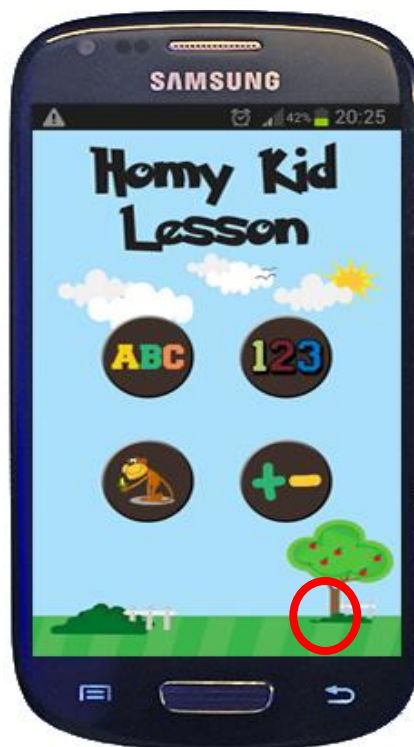
Aplikasi edukasi “Homy Kid Lesson” menyediakan penanganan yang sederhana untuk mencegah kesalahan *user* dalam melakukan suatu aksi dengan memberikan tampilan halaman konfirmasi apakah *user* ingin keluar dari fitur belajar mengenal angka atau tidak. *User* dapat menekan “Yes” untuk menjalankan aksi keluar dari fitur belajar mengenal angka dan kembali ke menu utama atau menekan “No” untuk membatalkan aksi.



Gambar 4.30 Tampilan “Homy Kid Lesson” yang mencegah kesalahan dan memberikan penanganan yang sederhana

6. Mudah kembali ketindakan sebelumnya.

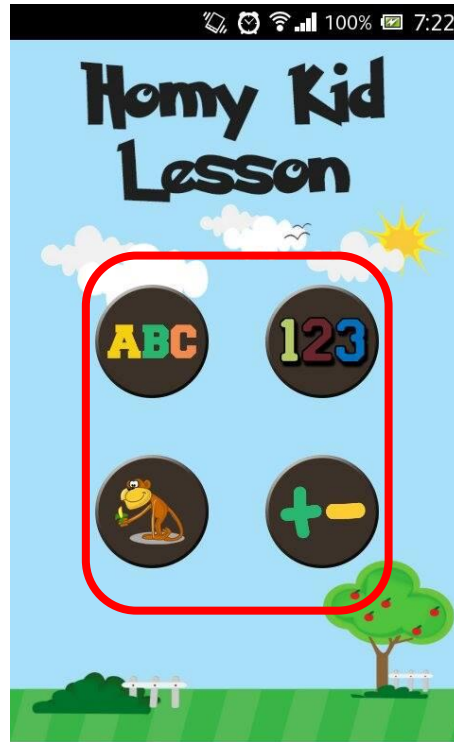
Aplikasi edukasi “Homy Kid Lesson” menggunakan aturan ini untuk memberikan pembalikan aksi yang mudah kepada *user* dengan menyediakan tombol untuk membatalkan aksi dan kembali ke tampilan sebelumnya yakni, tombol “Back” ke layar menu sebelumnya.



Gambar 4.31 Tampilan tombol kembali pada *device*

7. Mendukung pusat kendali internal.

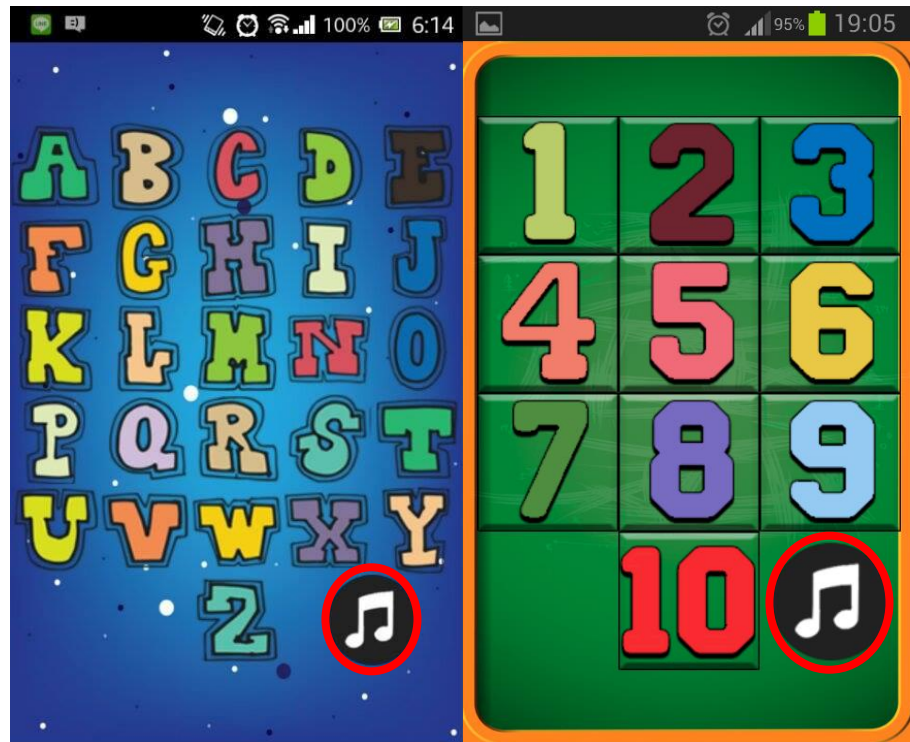
Didalam aplikasi edukasi “Homy Kid Lesson” *user* dapat memegang kendali terhadap aplikasi dimana pada menu utama terdiri dari 4 (empat) menu untuk masin – masing fitur. Menu menu tersebut bisa dipilih sendiri sesuai keinginan dari *user*.



Gambar 4.32 Tampilan tombol kembali pada *device*

8. Mengurangi beban ingatan jangka pendek.

Aplikasi edukasi “Homy Kid Lesson” menerapkan aturan ini dengan merancang tampilan aplikasi yang sederhana dan aplikasi tidak memberikan tampilan dengan berbagai macam komponen – komponen penunjang. Sehingga *user* tidak bingung saat menggunakannya, misalnya fitur belajar menggunakan musik, posisinya untuk fitur mengenal angka dan huruf tidak terlalu berbeda dan berada diposisi yang sama.



Gambar 4.33 Tampilan Fitur “Homy Kid Lesson” yang mengurangi beban ingatan jangka pendek

4.2.5 Evaluasi Aplikasi berdasarkan Lima Faktor Manusia Terukur

Berikut ini merupakan evaluasi aplikasi edukasi “Homy Kid Lesson” terhadap 5 (lima) faktor manusia terukur:

1. Time to Learn
Aplikasi edukasi “Homy Kid Lesson” mudah untuk digunakan dan dipelajari dengan baik oleh pengguna. Hal ini bisa dilihat dari tanggapan mengenai kemudahan dalam menggunakan aplikasi pada pertanyaan kuisisioner nomor 5 (lima). Sehingga bisa disimpulkan bahwa aplikasi edukasi ini mudah untuk digunakan dan dipelajari.
2. Speed of Performance
Konten pembelajaran pada masing – masing fitur pada aplikasi edukasi “Homy Kid Lesson” sudah baik. Hal ini bisa dilihat dari tanggapan pengguna pada pertanyaan kuisisioner nomor 2 (dua). Pengguna berpendapat bahwa materi pembelajaran yang dihadirkan edukatif. Sehingga bisa disimpulkan bahwa aplikasi ini sudah berjalan dengan baik.
3. Rate of Error by Users
Tingkat kesalahan yang dilakukan pengguna terhadap aplikasi edukasi “Homy Kid Lesson” sangat rendah. Hal ini bisa dilihat dari pertanyaan kuisisioner pertanyaan nomor 1 (satu) yakni khusus pada fitur perhitungan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini tidak sulit untuk digunakan, sehingga tingkat kesalahan penggunaan aplikasi sangat kecil.
4. Retention Over Time
Aplikasi edukasi “Homy Kid Lesson” mudah digunakan sebagai media pembelajaran bagi anak. Hal ini bisa dilihat dari pertanyaan kuisisioner

evaluasi nomor ...(). Dengan demikian, pengguna dengan mudah menggunakan aplikasi meskipun tidak menggunakan aplikasi dalam jangka waktu tertentu. Hal ini dikarenakan penggunaan yang mudah dan sederhana, sehingga pengguna akan mudah ingat langkah – langkah untuk menggunakan aplikasi.

5. Subjective Satisfaction

Berdasarkan hasil evaluasi melalui kuisioner dan wawancara, dapat disimpulkan bahwa fitur pengajaran pada aplikasi edukasi “Homy Kid Lesson” dapat dipahami oleh pengguna. Aplikasi ini mendapat tanggapan positif dari pengguna, karena bisa menjadi media alternatif untuk memberikan materi pembelajaran untuk anak. Materi pembelajaran yang disediakan sudah cocok untuk diajarkan pada anak, yaitu mengenal huruf, angka, nama – nama hewan dan melakukan perhitungan sederhana. Tanggapan pengguna ini bisa dilihat dari pertanyaan kuisioner nomor 12 (dua belas).

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisa, pembahasan dan evaluasi, maka kami memperoleh kesimpulan sebagai berikut: (1) Aplikasi edukasi “Homy Kid Lesson” dapat membantu anak belajar mengenal huruf, angka, nama – nama hewan dan melakukan perhitungan sederhana. (2) Aplikasi edukasi “Homy Kid Lesson” dapat membantu anak belajar mengeja huruf dan kata. (3) Aplikasi edukasi “Homy Kid Lesson” menjadi media alternatif pembelajaran bagi anak. (4) Tampilan aplikasi mudah dan sangat menarik untuk anak.

Untuk pengembangan lebih lanjut, maka dapat diberikan beberapa saran untuk menyempurnakan aplikasi ini, yaitu: (1) Pada pelafalan, menambahkan bahasa Indonesia pada fitur mengenal huruf dan angka. (2) Menambahkan materi pengajaran. (3) Objek atau gambar ditambah untuk fitur mengenal nama – nama hewan. (4) Menambahkan musik. (5) Menambahkan fitur tebak gambar pada bagian mengenal nama – nama hewan.

REFERENSI

- Darcey, L. D. (2012). *Android Application Development in 24 Hours*. Indiana: Sams Publishing.
- Deitel, P. J. (2012). *Java : How to Program, 9th edition*. USA: Prentice Hall.
- Gargenta, M. (2011). *Learning Android: Develop Mobile Apps Using Java and Eclipse*. USA: O'Reilly Media.
- Google. (2014, September Friday). *Dashboards*. Retrieved from Android Developer: <https://developer.android.com/about/dashboards/index.html>
- Helal, S. B. (2012). *Mobile Platforms and Development Environments*. Pittsburgh: Morgan & Claypool Publisher
- Holzner, S. (2004). *Eclipse*. Sebastopol: O'Reilly Media, Inc.

- Jeffrey L. Whitten, L. D. (2007). *System Analysis and Design Methods*. New York: McGraw-Hill.
- Jonathan P. Rossing, W. M. (2012). iLearning: The Future of Higher Education? Student Perceptions on Learning with Mobile Tablets. *Journal of the Scholarship of Teaching and Learning*, 1 - 26.
- Lowy, J. (2010). *Programming WCF Services: Mastering WCF and the Azure AppFabric Service Bus*. Sebastopol: O'Reilly Media, Inc.
- Meier, R. (2011). *Professional Android 2 Application Development*. Indianapolis: Wiley Publishing, Inc.
- Mike McCabe, S. T. (2012). Using QR Codes and Mobile Devices to Foster an Inclusive Learning. *International Journal of Technology and Inclusive Education (IJTIE)*, 37 - 43.
- Nazruddin, S. (2012). *Android: Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC berbasis Android*. Bandung: Informatika.
- Nicholas Zaranis, M. K. (2013). Using Mobile Devices for Teaching Realistic Mathematics in. *Creative Education*, 1 - 10.
- S.Pressman, R. (2009). *Software Engineering: A Practicular 's Approach*. New York: McGraw-Hill Higher Education.
- Shneiderman, B. a. (2010). *Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction: Fifth Edition*. New York: Patience Hall.
- Sutomo, B. a. (2010). *Menu Sehat Alami Untuk Batita dan Balita*. Jakarta: Demedia.
- Vaughan, T. (2010). *Multimedia: Making It Work*. New York: McGraw-Hill Osborne Media.